

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D PENGENALAN  
TEKNIK DASAR BERMAIN *SKATEBOARD* UNTUK MENGURANGI  
TINGKAT KECELAKAAN PERMAINAN *SKATEBOARD***

***STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION INTRODUCTION BASIC  
TECHNIQUES OF SKATEBOARD PLAYING TO REDUCE THE  
ACCIDENT RATE OF SKATEBOARD GAMES***

Hamdi<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup>, dan Angelia Lionardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
hamdi.ferdiansyah@student.telkomuniversity.ac.id, Zainiramdhan@telkomuniversity.ac.id,  
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** *Skateboarding* adalah suatu kegiatan aktivitas bermain menggunakan papan seluncur beroda. Hal itu sudah dapat dinyatakan sebagai suatu paduan dari olahraga, budaya, gaya hidup maupun seni. Namun, penggunaan *skateboard* itu sendiri merupakan hal yang sulit untuk dilakukan oleh para pemula bahkan kerap dapat membahayakan jika pengoperasian dari *skateboard* itu salah. Oleh karena itu, dibutuhkan panduan bermain *skateboard* yang benar dalam bentuk animasi 2D agar dapat memberikan gambaran kepada para peminat *skateboard*. Dan tentunya dalam proses pra produksi animasi 2D tersebut, dibutuhkan pula perancangan *storyboard* yang tepat agar produksi animasi 2D dapat terwujud. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard* kepada para peminat *skateboarding*. Metode pengumpulan data berupa survei, observasi dan studi Pustaka akan digunakan dalam penelitian ini. Akan digunakan metode analisis berupa metode Model Miles and Hubberman. Adapun para peminat remaja *skateboard* yang awam ataupun mentor dari *skateboarding* menjadi objek dari penelitian ini.  
**Kata kunci:** animasi 2D, pengenalan, *skateboarding*, *storyboard*, teknik.

**Abstract:** *Skateboarding is a play activity using a wheeled skateboard. It can already be stated as an amalgamation of sports, culture, lifestyle and art. However, the use of a skateboard itself is a difficult thing for beginners to do and can often be dangerous if the operation of the skateboard is wrong. Therefore, a correct skateboarding guide is needed in the form of 2D animation in order to provide an overview to skateboard enthusiasts. And of course in the pre-production process of 2D animation, it is also necessary to design the right storyboard so that the production of 2D animation can be realized. This study aims to explain the introduction of skateboarding techniques to skateboarding enthusiasts. Data collection methods in the form of surveys, observations and literature studies will be used in this study. An analytical method will be used in the form of the Miles and Hubberman Model method. As for the ordinary skateboarding youth enthusiasts or skateboarding mentors, they are the objects of this research.*

**Keywords:** *2D animation, layman, introduction, skateboarding, storyboard, technique.*

## PENDAHULUAN

*Skateboarding* merupakan olahraga yang menyenangkan. Menurut Clive Gifford (2006: 6), *skateboarding* memberikan kepuasan untuk melaju di sekitar dan mencoba trik trik yang luar biasa. *Skateboarding* merupakan olahraga yang ekstrim. Olahraga ekstrim yang dimaksud adalah olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin. Aktivitas olahraga ekstrim lazimnya cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksi tantang diri yang membutuhkan keberanian. (Crossingham & Kalman, 2004: 6). Oleh karena itu, penggunaan dari *skateboard* memerlukan operasional yang tepat. Sehingga penting bagi para pengguna *skateboard* untuk mengetahui teknik bermain yang benar.

Sesuai fakta di lapangan, banyak dari peminat *skateboard* pemula maupun yang awam mengalami kecelakaan bahkan masih kerap terjadi kepada para pemain yang sudah *professional*. Walaupun terjatuh dari *skateboard* merupakan tahap yang umum untuk dilalui oleh seseorang yang bermain *skateboard*, ada baiknya pemula tersebut diberi perbekalan yang cukup matang terlebih dahulu sebelum benar-benar mulai mempelajari *skateboarding*. Setelah dilakukan observasi pendahuluan di media

internet, terdapat beberapa kecelakaan saat bermain *skateboard* contohnya seperti dari beberapa banyak video yang ditemukan di *four your page* tiktok, terdapat beberapa pengguna *skateboard* yang terjatuh.

Animasi 2D memiliki pembawaan narasi maupun gaya visual yang unik dibandingkan dengan perekaman video secara langsung. Penjelasan melalui animasi 2D juga dapat disampaikan secara kreasi melalui percakapan antar tokoh maupun secara interaktif dengan penonton. Animasi bersifat dinamis karena memanfaatkan banyak aspek visual misalnya *style* visual, *angle* kamera serta sinematografi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media pembelajaran teknik bermain *skateboard* guna sebagai persiapan pembuatan animasi 2D sebagai gambaran yang unik untuk pengenalan dari *skateboarding* itu sendiri serta panduan yang mudah dicerna oleh para peminat *skateboard* pemula.

## LANDASAN TEORI

### Teori Objek

#### 1. Skateboarding

*Skateboard* pertama kali muncul di California Amerika Serikat pada tahun 1960-an. Pada zaman dahulu, disaat para peselancar di Amerika sudah bosan dan tidak sabar menunggu datangnya ombak besar, mereka pun mencari akal bagaimana caranya agar mereka melakukan suatu eksperimen yang tak terduga. Mereka memasang komponen roda dari sepatu roda ke papan *surf* mereka sehingga mulai lahirlah permainan *skateboard*. (Clive Gifford, 2006:8)

##### 1) Perlengkapan dan Properti

Berdasarkan kutipan yang diambil dari buku *Master Skateboarding* (Per Welinder & Peter Whitley, 2012) perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain skateboard yakni, (1) Sepatu, (2) *Pads*, (3) *Gloves*, (4) *Helm*, (5) *Skateboard*.

## 2) Teknik Dasar bermain *Skateboard*

Teknik-teknik dasar menurut (Per Welinder & Peter Whitley) ialah, (1) *Balance & Control*, (2) Mengenal istilah *Skateboard*, (3) *Stance*, (4) *Switch*, (5) *Pushing*, (6) *Braking & Slowing*, (7) Kecelakaan terjatuh.

## Teori Media

### 1. Animasi 2D

Secara umum, animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Agus Suheri, 2006:2). Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Ia membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup (Agus Suheri, 2006:2).

#### 1) 12 Prinsip Animasi

Menurut (Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981:48), terdapat 12 prinsip fundamental dari animasi yaitu diantaranya adalah (1) *Squatch & Stretch*, (2) *Anticipation*, (3) *Staging*, (4) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, (5) *Follow Through & Overlapping Action*, (6) *Slow In & Slow Out*, (7) *Arch*, (8) *Secondary Action*, (9) *Timing*, (10) *Exaggeration*, (11) *Solid Drawing*, (12) *Appeal*.

#### 2) Tahap Pembuatan Animasi

Tahapan produksi animasi umum yang sebagian besar digunakan di studio animasi dibagi menjadi 3 tahap besar yakni diawali tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. (Wahyu Purnama & Wahyu Andreas, 2013:76)

Tahap pra produksi meliputi biasanya meliputi pembuatan asset animasi yang akan digunakan pada tahap produksi animasi. Menurut Catherine Winder & Zahra Lowtabadi (2011:181-217) ada beberapa tahap – tahap pra produksi yakni: (1) Ide/*Storyline/Scriptwriting*, (2) Penentuan Style Visual, (3) Desain Karakter, (4) Desain Lokasi, (5) Desain Properti, (6) Desain Efek, (7) Desain warna, (8)  *Casting*, (9) Storyboard.

### 3) Manfaat Animasi 2D Sebagai Media Edukasi

Menurut (Siti Aminah, 2019:24), peran animasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk dua alasan:

Yaitu (1) Untuk menarik perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh, yang sekiranya menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada anak. (Siti Aminah, 2019:24). (2) Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada anak atas materi yang diberikan. (Siti Aminah, 2019:2)

## 2. Storyboard

*Storyboard* adalah alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan bingkai demi bingkai, shot demi shot yang diadaptasi dari terjemahan naskah (skrip). Mereka adalah konsep gambar yang menjelaskan dan menambah narasi naskah dan memungkinkan seluruh tim produksi untuk

mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan oleh naskah sebelum pembuatan film/animasi yang sebenarnya. (John Hart, 2008: 1)

### 1) Komponen Storyboard

Menurut Dhimas dalam (Dwiyanti Dikka & Zaini Ramdhan, 2019:1684), ada elemen-elemen konstruktif pada storyboard yang berperan penting dalam pembuatan animasi, yaitu: (1) Perspektif, (2) *Blocking dan Point of Interest*, (3) *Framing*, (4) *Direction*, (5) *Angle*, (6) Kreatif dan Komunikatif.

Berdasarkan sumber dari buku *The Art of Storyboard A Filmmaker* karya John Hart & *Professional Storyboarding* karya Sergio Paez & Anson Jew, komponen dasar storyboard dapat terbagi sebagai berikut, (1) Perspektif, (2) *Rules of Third*, (3) *Foreground, Middle Ground, & Background*.

### 2) Proses Pengerjaan Storyboard

Menurut Dhimas dalam (Dwiyanti Dikka & Zaini Ramdhan, 2019:1684) menjelaskan bahwa tahapan membuat *storyboard* terbagi menjadi dua. Persiapan, mencakup diskusi, penentuan konsep atau ide, riset, membuat karakter berdasarkan cerita yang nantinya dibuat oleh *character development*, dan membuat naskah atau skenario. Menggambar, yang di mana perancang *storyboard* mulai menuangkan isi naskah ke dalam bentuk gambar yang dibuat per-frame.

Berdasarkan buku *Professional Storyboard Rules of Thumb* karya Sergio Paez & Anson Jew, proses pembuatan storyboard terdiri dari (1) Analisis Naskah, (2) Memenuhi Point Cerita, (3) *Subtext*, (4) *Thumbnails*, (5) *Rough Sketch*, (6) *Finishing Storyboard*.

### 3) Storyboard Arrow

Pada penerapan yang lebih dalam, panah *storyboard* juga dapat mengomunikasikan kombinasi gerakan. Jika ingin kamera dimiringkan kebawah dan kemudian digeser ke kanan, panah dapat digambar dalam bentuk “L” yang sesuai. Demikian juga, jika karakter memutar kepala mereka dalam shot, panah melengkung ke arah yang diinginkan sehingga dapat dengan mudah mengomunikasikannya. (Studiobinder, 2020: <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-arrows-meaning/>)

#### 4) Sinematografi Storyboard

Dari berbagai kutipan yang diambil oleh penulis, bahasa sinema pada storyboard mencakup Jenis-jenis Shot seperti Extreme Wide Shot, Wide Shot, Full Shot, dan sebagainya. Dilanjut dengan camera angle yang terdiri High Angle, Low Angle. Camera movement juga berperan penting serta transisi pada shot perlu diterapkan pada penjelasan storyboard.

### 3. Animatic

Dilansir dari studiobinder, *animatic* adalah serangkaian gambar storyboard yang diedit bersama dengan suara untuk menggambarkan bagaimana urutan shot akan mengalir dalam gerakan. Hal ini merupakan langkah berikutnya setelah pengerjaan *storyboard*. *Animatic* tidak selalu diperlukan, tetapi *animatic* memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang seperti apa proyek yang sudah selesai nantinya.

*Animatic* pada dasarnya adalah *storyboard* yang dianimasikan. Gambar yang telah dibuat dari *storyboard* akan diinput dan dibentuk dalam video dengan menyertakan dialog, *sound effects*, dan musik. (Durham Brent, 2021. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-animatic-definition/>)

#### 4. Media Edukasi

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia. Kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik.

(Aditya Rheza Gradianto, 2022: <https://www.bola.com/ragam/read/4959503/pengertian-edukasi-menurut-para-ahli-beserta-tujuan-dan-manfaatnya>).

Adapun jenis-jenis media edukasi berdasarkan (Aditya Rheza Gradianto, 2022: <https://www.bola.com/ragam/read/4959503/pengertian-edukasi-menurut-para-ahli-beserta-tujuan-dan-manfaatnya>), antara lain:

##### 1) Formal

Proses pembelajaran ini umum diselenggarakan di sekolah dan ada peraturan yang berlaku serta harus ditaati ketika sedang mengikuti proses pembelajaran tersebut.

##### 2) Non Formal

Edukasi non formal biasanya banyak ditemukan di lingkungan tempat tinggal, contohnya kursus-kursus yang banyak terdapat di lingkungan, dan lain-lain.

##### 3) Informal

Edukasi informal adalah jalur pendidikan yang terdapat di keluarga dan lingkungan sekitar rumah. Di Dalam edukasi informal terdapat proses pembelajaran secara mandiri dan dilakukan atas dasar kesadaran serta rasa tanggung jawab yang dimiliki.



## Teori Khayalak Sasar

### 1. Pengertian Remaja

Adolescence ataupun remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh” ataupun “berkembang menjadi dewasa”. Masa remaja atau masa pubertas tidak memiliki perbedaan yang signifikan dibanding masa-masa sebelumnya maupun sesudahnya. Dalam hal ini, masa remaja merupakan masa awal kesanggupan individu dalam mengalami reproduksi. (Mariyati Leli Ika & Rezanía Vanda, 2021:87)

#### 1) Tahun-tahun masa Remaja

Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai delapan belas tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.

### 2. Ciri-ciri khas perkembangan Remaja

Dalam buku *PSIKOLOGI REMAJA* (Umami Ida, 2019:3), mengatakan bahwa menurut Blair & Jones, 1964; Ramsey 1967; Dusek, 1977; Besonkey, 1981, mengemukakan sejumlah ciri khas perkembangan remaja sebagai berikut:

- 1) Mengalami perubahan fisik (pertumbuhan) paling pesat, dibandingkan dengan periode perkembangan sebelum maupun sesudahnya.
- 2) Memiliki energi yang berlimpah secara fisik dan psikis yang mendorong mereka untuk berprestasi dan beraktivitas.
- 3) Memiliki fokus perhatian yang lebih terarah kepada teman sebaya dan secara berangsur melepaskan diri dari keterikatan dengan keluarga terutama orang tua.

- 4) Memiliki ketertarikan yang kuat dengan lawan jenis.
- 5) Memiliki keyakinan kebenaran tentang keagamaan.
- 6) Memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemandirian. Kemandirian remaja, biasanya ditunjukkan pada kemampuan mereka dalam mengambil keputusan terkait dengan kegiatan dan aktivitas mereka.
- 7) Berada pada periode transisi antara kehidupan masa kanak-kanak dan kehidupan orang dewasa.
- 8) Pencarian identitas diri. Remaja ingin menjadi seorang yang dianggap benar dalam menghadapi kehidupan ini. Oleh karena itu, remaja memerlukan keyakinan hidup yang benar untuk mengarahkan mereka dalam bertingkah laku.

### 3. Psikologi Anak dan Hubungannya dengan Media Edukasi

Dalam (Lionardi Angelia, 2021:20), perkembangan masa anak-anak dibagi atas empat macam yaitu perkembangan fisiologi, kognitif, emosi, dan psikososial. Perubahan psikososial pada anak-anak dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap awal (*early childhood*) dan akhir (*late childhood*). *Early childhood*, terjadi pada usia 2-6 tahun. *Late childhood*, terjadi pada usia 6-12 tahun atau sampai anak tersebut mencapai masa kematangan seksual (pubertas). Pada tahap awal kanak-kanak, sifat mereka cenderung egosentris, sangat imajinatif, belum mandiri, dan suka meniru. Pada tahap akhir, anak-anak sudah menjadi lebih mandiri dan meskipun cara berpikirnya masih didominasi oleh daya imajinasi, namun mereka sudah mulai berpikir secara konkret. Pada masa akhir inilah anak paling peka dan siap untuk belajar. Mereka dapat memahami pengetahuan dan selalu ingin bertanya dan memahami hal baru. Penyampaian informasi secara persuasif menjadi penting pada tahap pendampingan karena anak-anak cenderung malas dan cepat bosan saat diajak berpikir serius.

## **METODE PENELITIAN**

### **Data dan Analisis Data Objek**

Data diambil dengan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan menyusuri salah satu lokasi taman bermain skateboard di Kota Bandung tepatnya di Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Jawa Barat. Penulis mengobservasi kondisi lokasi, bentuk taman, properti, kalangan pemain, dan pakaian yang digunakan. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu veteran skateboard bernama Muhammad Yasir Fiki melalui wawancara via Whatsapp. Diketahui bahwa teknik bermain skateboard sangat penting. Khususnya teknik berdiri secara seimbang dan krisisnya pemakaian safety karena mementingkan gaya. Melalui kuisisioner, diperoleh pedoman terhadap perancangan seperti bagaimana penceritaannya dan juga style visual yang diminati.

### **Data dan Analisis Khalayak Sasar**

Ditinjau berdasarkan data khalayak sasar yang diperoleh, target audiens adalah kalangan remaja sekitar 12-18 tahun. Remaja cenderung memiliki waktu luang untuk mempelajari hobi ini dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Remaja juga cenderung mandiri ingin belajar sendiri bermain skateboard dari internet yang dimana video digital berbentuk animasi cocok digunakan sebagai media pengenalan teknik bermain skateboard.

### **Data dan Analisis Karya Sejenis**

Tabel 3.1 *Poster karya sejenis*

<i>MV Eve – Hymn (2021)</i>	<i>Arcane : League of Legends (2021)</i>	<i>SK8 The Infinity (2021)</i>
		

Aspek yang dianalisis dari ketiga karya sejenis itu terdiri dari aspek yang berlandaskan teori pada bab II yaitu yang terdiri dari aspek Penentuan Style Visual, aspek Komponen Storyboard, dan aspek Sinematografi.

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis yang telah dilakukan, penulis menemukan perancangan untuk konsep animasi pengenalan teknik dasar bermain *skateboard* sebagai media edukasi. Sehingga dari ketiga aspek analisis karya sejenis menghasilkan patokan pembuatan karya yang akan menggunakan *style* visual yang mendekati dari karya SK8 The Infinity karena animasi tersebut mempunyai *style* yang cukup simpel mempunyai *shading* yang *flat* sehingga menjadi pertimbangan bagi penulis untuk menyesuaikan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Analisis karya sejenis ini memberikan gambaran besar penerapan dari komponen berupa perspektif, *rule of third*, dan aspek *Foreground, Middle ground, & Background*. Aspek perspektif kebanyakan hasil dari serapan sebagian besar adegan dari karya sejenis Hymn – Eve MV karena salah satu komponen perspektif yang membuat penulis tertantang juga adalah penerapan *forced perspective* pada salah satu adegan di karya Hymn – Eve MV yang guna sebagai referensi untuk diterapkan pada karya nantinya. Hasil dari penggunaan Sinematografi akan lebih banyak menyerap dari karya sejenis gabungan dari *Arcane : League of Legends* dan SK8 The Infinity dikarenakan animasi ini memiliki

camera movement yang lebih bervariasi dan menarik baik dari jenis *shot Over The Shoulder*, dan berbagai angle karena kedua animasi ini benar-benar menampilkan adegan bermain di atas papan seluncur sehingga mempermudah penulis dalam penerapan visualnya.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dalam animasi yang akan dibuat adalah sebuah animasi penjelasan secara bertahap tampilan penjelasan pembelajaran teknik-teknik dasar bermain *skateboard*. Ide besar yang melandasi pembuatan *storyboard* dalam animasi 2D ini adalah untuk sarana media edukasi untuk menyebarluaskan informasi, wawasan, dan bagaimana teknik-teknik dasar bermain *skateboard* yang benar untuk menghindari dampak berbahaya tersebut khususnya kepada para remaja yang kerap ingin belajar bermain *skateboard* di kota Bandung. Berdasarkan riset yang telah dilakukan, penulis berfokus pada perancangan dengan membuat visualisasi, pesan, dan aspek dari animasi 2D yang merupakan aspek tolak ukur utama dalam perancangan.

### Konsep Kreatif

Adapun beberapa konsep kreatif yaitu dari cara penyampaian secara berdialog yang interaktif. Terdapat juga beberapa adegan akan menerapkan aspek visual unik yang sekiranya tidak dapat diterapkan di karya video film biasa seperti efek spesial ketika bermain *skateboard* serta adegan karakter yang di *exaggeration*. Hal ini dapat membuat kesan unik maupun kesan kreatif yang dimiliki oleh animasi 2D sehingga membuat adegan ataupun ekspresi karakter terlihat lebih dinamis dan menarik.

### **Konsep Media**

Media utama yang akan diterapkan oleh penulis pada perancangan ini tentunya adalah *storyboard* untuk animasi 2D itu sendiri. Menggunakan media sketsa dan perancangan gambar visual untuk persiapan animasi seperti pada bagian perancangan konsep visual, desain karakter, desain environment serta *storyboard* yang dibutuhkan untuk pra produksi dari animasi 2D.

Media aplikasi yang digunakan oleh penulis untuk membuat perancangan ini adalah aplikasi Adobe Photoshop sebagai aplikasi umum untuk pembuatan gambar pada konsep maupun desain pra produksi, dan produksi. Untuk pembuatan pra produksi *storyboard*, penulis akan menggunakan aplikasi berupa Adobe Premiere Pro 2021.

Tahap proses pembuatan Media adalah dengan penulis membuat naskah cerita terlebih dahulu. Sehingga dilanjut dengan pembuatan aset karakter, property, dan environment. Pada pembuatan awal *storyboard* penulis mengambil template dari papan *storyboard* terlebih dahulu, dilanjut dengan pembuatan adegan serta pembuatan aksi dan dialog yang sesuai dengan naskah cerita.

Proses produksi dimulai dari proses pembuatan sketsa thumbnail, dilanjut dengan proses rough *storyboard*, dan dilanjut dengan clean up *storyboard*.

### **Konsep Visual**

Berdasarkan hasil riset survei yang telah dilakukan oleh penulis, konsep visual yang akan diterapkan akan mendekati *style* seperti gambar dibawah ini. Dikarenakan *style 02* mendominasi dari hasil survey sebelumnya. Sebagian besar *style visual* dari *style 02* yang merupakan *style* dari animasi SK8 The Infinity akan digunakan pada

sebagian gambar dari *storyboard*. Visualnya memiliki line art yang jelas dan sedikit tipis dan memiliki value *flat shading*.

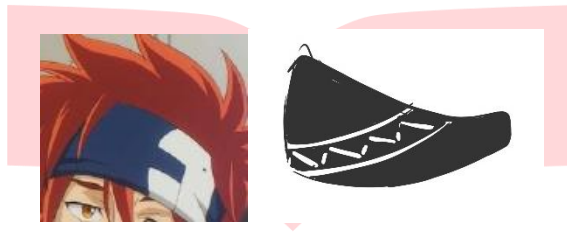
Beberapa referensi visual yang didapat oleh penulis, ketiga karakter dari pemain *skateboard* menggunakan kaos *oversized*. Pada hasil data yang telah di observasi, hampir keseluruhan pemain mengenakan kaos yang *oversized* dan longgar. Selain itu, dilansir dari [www.thetrendspotter.net](http://www.thetrendspotter.net), kaos *oversized* ataupun pakaian yang longgar dapat memberi kenyamanan dan cenderung lebih praktis. Para pengguna skate memilih pakaian tersebut untuk menghindari pembatasan pada gerakan mereka, begitu juga ketika mereka jatuh, pakaian tersebut dapat menawari beberapa bentuk perlindungan. (TheTrendSpotter, <https://www.thetrendspotter.net/skater-style-outfits/>)



Gambar 4.1 Perancangan konsep visual kostum  
sumber : dokumentasi pribadi

Pada karakter Niko, terlihat ia menggunakan bandana, hal tersebut merupakan penerapan dari hasil observasi dimana salah satu pelatih *skateboard* mengenakan bandana. Selain dari itu, dilansir dari ConcreteWave Magazine, para pengguna *skateboard* juga dapat memilih untuk mengenakan bandana di bawah helm. Hal ini tidak hanya akan melindungi kepala dari panasnya matahari dan angin

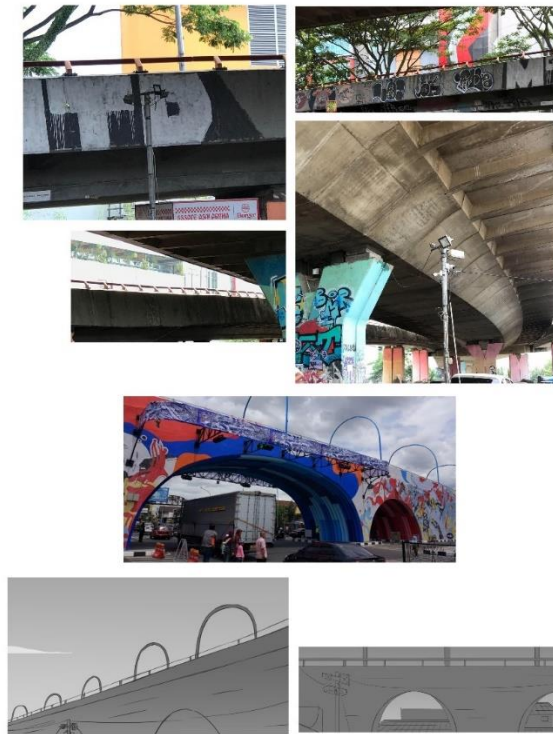
dingin, tetapi juga memberikan lapisan kenyamanan ekstra. Bandana akan berfungsi sebagai handuk sehingga tidak perlu menyapu keringat lagi karena keringat akan terserap terlebih dahulu di bandana. Selain itu, mengenakan bandana dapat membantu menjaga rambut tetap di tempatnya dan mencegah bahan helm bergesekan dengan kulit. (ConcreteWave Magazine, 2022: <https://www.concretewavemagazine.com/look-cool-wearing-a-skateboard-helmet/>)



Gambar 4.2 Konsep visual bandana  
sumber : dokumentasi pribadi

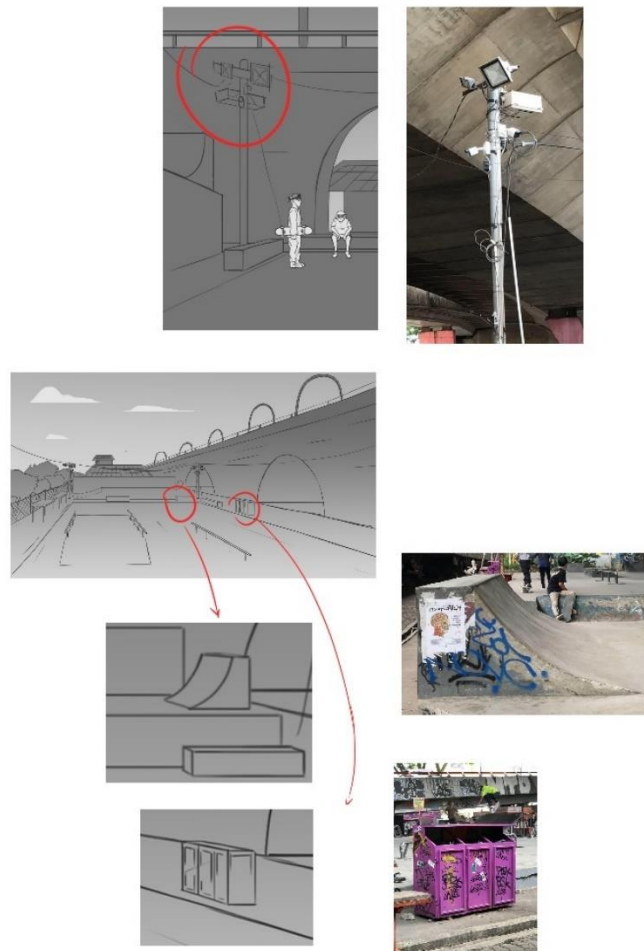
Pada konsep *visual environment*, taman *skateboard* berada tepat dibawah jembatan layang. Hal ini didasari pada observasi lokasi pada taman *skateboard* Pasupati sebelumnya. Diambil dari gabungan referensi visual jembatan layang Pasupati dan jembatan layang Antasari yang merupakan jembatan ikon kota Bandung.





Gambar 4.3 Konsep visual jembatan  
sumber : dokumentasi pribadi

Beberapa konsep asset properti berdasarkan hasil observasi di dalam taman *skateboard* juga merupakan tiang lampu di tiap sudut taman. Hal ini bertujuan memberikan penerangan pada kegiatan malam hari. Terdapat juga beberapa tong yang diterapkan pada karya. Serta berbagai *ramp* di dalam lapangan sebagai papan lompatan bermain *skateboard*. Untuk papan *skateboard* sendiri, menggunakan tipe papan *longboard* karena berdasarkan pada teori bab 2 sebelumnya, papan *longboard* ini merupakan papan yang simpel dan cocok kegunaannya untuk para pemula.



Gambar 4.4 Konsep visual asset  
sumber : dokumentasi pribadi

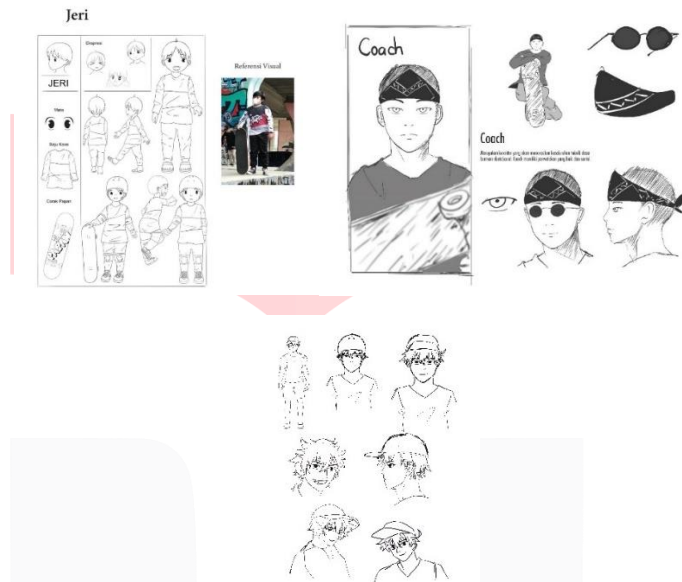
### Hasil Perancangan

#### 1. *Sinopsis*

Diawali dengan Kevin yang sedang mengendarai papan Skateboardnya di jalan kota, Jeri menemui permainan Kevin sangat luar biasa. Sehingga, membuat Jeri penasaran dan tertarik dengan permainan skatebord. Jeri pun mengikuti

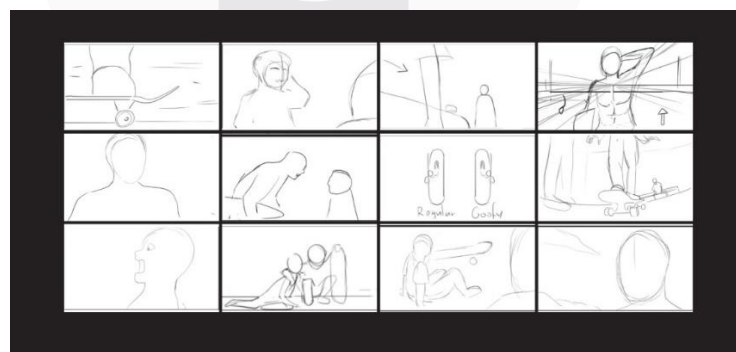
Kevin ke taman skateboard untuk mengetahui bagaimana sebenarnya permainan skateboard itu.

## 2. Karakter



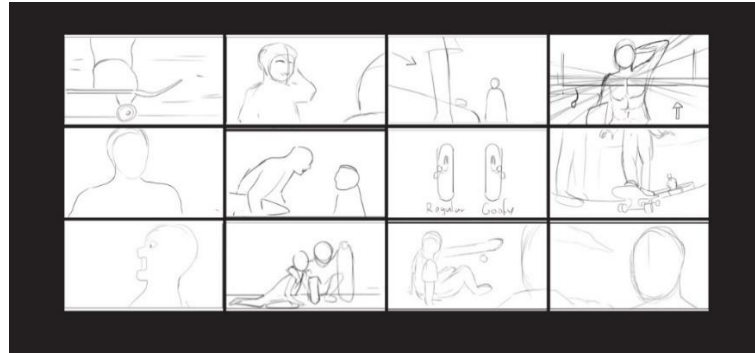
Gambar 4.5 Desain karakter  
sumber : dokumentasi pribadi

## 3. Storyboard Thumbnails



Gambar 4.6 Storyboard Thumbnail  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4. Storyboard Rough Sketch



Gambar 4.7 *Storyboard rough sketch*  
sumber : dokumentasi pribadi

#### 5. Storyboard Clean Up + Value

PRODUCTION TITLE: Di Atas Papan				PRODUCTION TITLE: Di Atas Papan			
SCENE 01				SCENE 02			
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
11		11.01:01-11.01:05 A person looking at a skateboard.		21		21.01:01-21.01:05 A person performing a trick on a skateboard.	
12		12.01:01-12.01:05 A person performing a trick on a skateboard.		22		22.01:01-22.01:05 A person performing a trick on a skateboard.	
13		13.01:01-13.01:05 A person performing a trick on a skateboard.		23		23.01:01-23.01:05 A person performing a trick on a skateboard.	
14		14.01:01-14.01:05 A person performing a trick on a skateboard.		24		24.01:01-24.01:05 A person performing a trick on a skateboard.	
15		15.01:01-15.01:05 A person performing a trick on a skateboard.		25		25.01:01-25.01:05 A person performing a trick on a skateboard.	

Gambar 4.8 *Storyboard clean up + value*  
SUMBER : DOKUMENTASI PRIBADI

### KESIMPULAN

*Skateboard* merupakan olahraga ekstrim yang memerlukan teknik-teknik dasar dalam permainannya. Pengetahuan akan teknik tersebut berguna agar dapat mengurangi tingkat kecelakaan pada permainan *skateboard* tersebut. Faktor penting

lainnya adalah penggunaan alat *safety* pada permainan *skateboard* mengingat bahwa kecelakaan terjatuh pasti akan terjadi ketika belajar bermain *skateboard*. Dengan latihan yang giat dan disiplin, dengan begitu permainan *skateboard* dapat menjadi permainan yang seru dan menyenangkan.

Perancangan *storyboard* untuk Animasi 2D ini mengambil latar belakang di lingkungan kota Bandung. Sebagian besar implementasi lingkungan, karakter, pakaian berlandaskan data observasi yang diambil di kota Bandung yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan *storyboard* ini juga berguna untuk asset pra produksi dalam perencanaan pembuatan video animasi sebagai bentuk media edukasi pengenalan teknik-teknik dasar bermain *skateboard*.

Perancangan dalam bentuk animasi 2D diperlukan agar dapat menghasilkan video edukasi yang terkemas dalam bentuk semenarik mungkin agar mendapat perhatian lebih untuk khalayk sasar para remaja. Yang dimana para remaja merupakan kalangan perkembangan yang antusias dan sedang panasnya mencari tantangan dan hal baru.

*Skateboard* itu sendiri merupakan permainan yang masih jarang diketahui oleh masyarakat umum. Agar sepatutnya permainan ini mulai cukup dipopulerkan karena *skateboard* itu sendiri seru dan menyenangkan. Dan himbauan juga kepada para peminat *skateboard* yang sedang belajar atau mulai memainkannya agar dapat memperhatikan teknik-teknik yang diperlukan.

Paling penting dengan krisis minimnya perhatian alat *safety* pada permainan *skateboard* pada masa realita kini, agar lebih mempertimbangkannya. Karena kecelakaan dari *skateboard* dapat menyebabkan cedera dari ringan hingga yang serius sesuai kondisi bagaimana kecelakaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Gifford Clive. 2006. SKATE BOARDING Learn to skate like a pro!. United States:Dorling Kindersley Limited.

Hurlock Elizabeth B. 1991. PSIKOLOGI PERKEMBANGAN Suatu Pendekatan Senanjang Rentang Kehidupan. Jakarta:Erlangga.

Mariyati Lely Ika & Vanda Rezania. 2021. Buku Ajar 1 PSIKOLOGI PERKEMBANGAN Sepanjang Kehidupan Manusia. Sidoarjo:UMSIDA Press.

Paez Sergio & Anson Jew. 2013. PROFESSIONAL STORYBOARDING RULES OF THUMB. United Kingdom:Focal Press.

Puji Aris Setiawan & M. Maulana Zia Ulhaq. 2016. Animation.

Purnama Wahyu & Wahyu Andreas. 2013. ANIMASI 2D. Jakarta:Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

Samsu. 2017. METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, *Mixed Methods*, serta *Research & Development*). Jambi:Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).

Sugiyono. 2013. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D. Bandung:ALFABETA, CV.

Simon Mark. 2007. Storyboards: Motion in Art. United Kingdom:Elsevier.

T.Byrne Mark. 1999. Animation The Art of LAYOUT And Storyboarding.  
Ireland:Speciality Prind & Design Ltd.

Thomas Frank & Ollie Johnston. 1981. The Illusion of Life Disney Animation. Italy:Walt  
Disney Production.

Umami Ida. 2019. PSIKOLOGI REMAJA. Yogyakarta:Penerbit IDEA Press.

Welinder Per & Peter Whitley. 2012. MASTER SKATEBOARDING. United States of  
America:Human Kinetics.

White Tony. 2006. ANIMATION FROM PENCIL TO PIXELS CLASSICAL TECHNIQUES FOR  
DIGITAL ANIMATORS. United Kingdom:Elsevier.

White Tony. 2009. How to Make Animated Film Tony White's Complete Masterclass  
on the Traditional Principles of Animation. United Kingdom:Elsevier.

Winder Catherine. & Zahra Lowtabudi. 2011. SECOND EDITION Producing Animation.  
United Kingdom:Elsevier.

Yusuf Muri. 2014. METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN  
GABUNGAN. Jakarta:KENCANA.

### Sumber Skripsi

Ganes Editya Sadewo. 2019. MAKNA OLAHRAGA *SKATEBOARD* MENURUT ANGGOTA KOMUNITAS *SKATEBOARD* DI ARENA BMX DAN SKATE BOARD KOTA SURABAYA. Skripsi thesis. Universitas Airlangga.

Hafid Ayatulla Kamil. 2020. PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D TENTANG TRADISI SABUNG AYAM. Skripsi. Fakultas Teknologi dan Informatika. Universitas Dinamika.

Siti Aminah. 2019. PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan.

### Sumber Jurnal

Dwiyanti Dikka & Zaini Ramdhan. PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D "*LOVELY PAWS*" Vol.6, No.2 Agustus 2019. 1681. Google Scholar.

Lionardi Angelia. Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. Vol. 21 No.1, Januari 2021. 19. Google Scholar.



Ridzkiadinata Dudi, Hendi Anwar, Nur Arief Hapsoro. PERANCANGAN BARU  
*SKATEBOARD CENTER BANDUNG*. 2020. 2. Openlibrary Telkom.

Suheri Agus. ANIMASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. Volume 2 – No.1. 2006. 2.  
Google Scholar.

Supriyanti Ninik. METODE PENELITIAN GABUNGAN (*MIXED METHODS*). 2015. 2.  
Google Scholar.

#### **Sumber Internet/Website**

Aditya Rheza Gradianto, 2022. “Pengertian Edukasi menurut para ahli beserta manfaat dan tujuannya”.  
<https://www.bola.com/ragam/read/4959503/pengertian-edukasi-menurut-para-ahli-beserta-tujuan-dan-manfaatnya>

Brent Dunham. 2021. “What is an Animatic? Bring Your *Storyboard* to Life”.  
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-animatic-definition/>.

Kyle Deguzman. 2020. “Types of *Camera* Movements in Film Explained: Definitive Guide.  
<http://www.studiobinder.com/blog/different-types-of-camera-movements-in-film/>.

Harris Charles. 2022. "How to look cool wearing a Skateboard Helmet? – 3 Tips".  
<https://www.concretewavemagazine.com/look-cool-wearing-a-skateboard-helmet/>.

Studiobinder. 2020. "Storyboard Arrows – How to *Storyboard Camera Moves*".  
<https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-arrows-meaning/>.

TheTrendSpotter. "HOW TO GET SKATER *STYLE*".  
<https://www.thetrendspotter.net/skater-style-outfits/>.

